

Nintendo®

World  
Championships

NES EDITION™





# BALLOON FIGHT

## Word de beste ballonnenvechter!

### Laat vijanden niet wegvliegen

De overwinning wordt bepaald door hoe snel je vijanden uitschakelt voordat ze wegvliegen. Dit zijn de ideale routes voor elk level.



### Level 1



Je kunt alle drie de vijanden uitschakelen voordat ze opstijgen, maar als dat niet lukt, ga dan minstens voor twee.

### Level 2



Probeer hier drie vijanden uit te schakelen voordat ze wegvliegen, één na het opstijgen en de laatste als hij op je afkomt.

### Level 3



Probeer in het laatste level drie vijanden uit te schakelen voordat ze opstijgen, en de rest als ze in de lucht zijn.



DOOR  
DOOR

# De ideale route door level 1

Zo efficiënt mogelijk  
naar de top!

## Laat die hamers maar hangen!

Met een hamer in de hand kun je tonnen breken, maar geen ladders beklimmen. Je kunt de hamers dus beter vermijden.

## Springen maakt je sloom

Je moet springen om tonnen te ontwijken, maar je verliest tijd als je landt. Probeer dus zo min mogelijk te springen.



Na een landing duurt het even voordat je weer kunt lopen.



Doel



Start

## De zes ladders naar succes

Gebruik alleen de ladders die op de kortste route liggen, anders duurt het een stuk langer voordat je de top bereikt.

## Begin eerder met klimmen

Mario hoeft niet recht voor een ladder te staan om erop te klimmen, dus begin zo snel mogelijk met klimmen om tijd te besparen.



Druk op **↑** om te klimmen zodra Mario zich hier ergens bevindt.



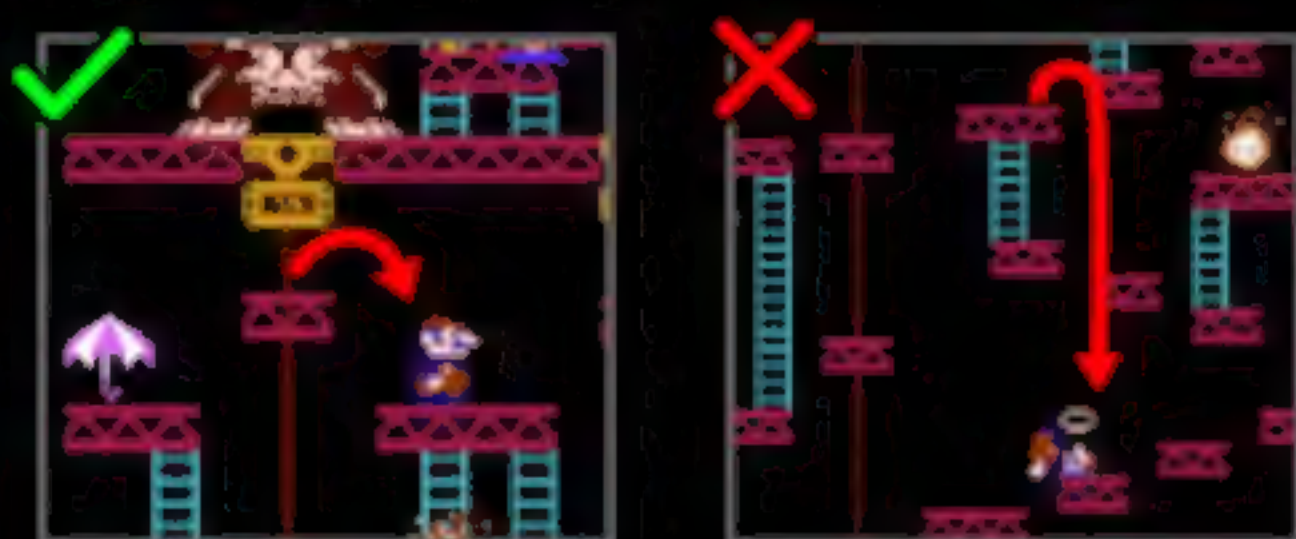
DOOR  
KRIK

# De ideale route door level 2

Een kwestie van  
timing!

## Hoogtevrees wordt aangeraden

Als je van een grotere hoogte valt dan Mario's lengte, loopt het slecht voor je af. Let dus goed op als je een sprong maakt!



## Let op: brandgevaar!

De vlam die bij de dubbele ladders rondhangt, vormt een probleem. Kijk goed hoe hij beweegt en spring dan naar de lift rechts.

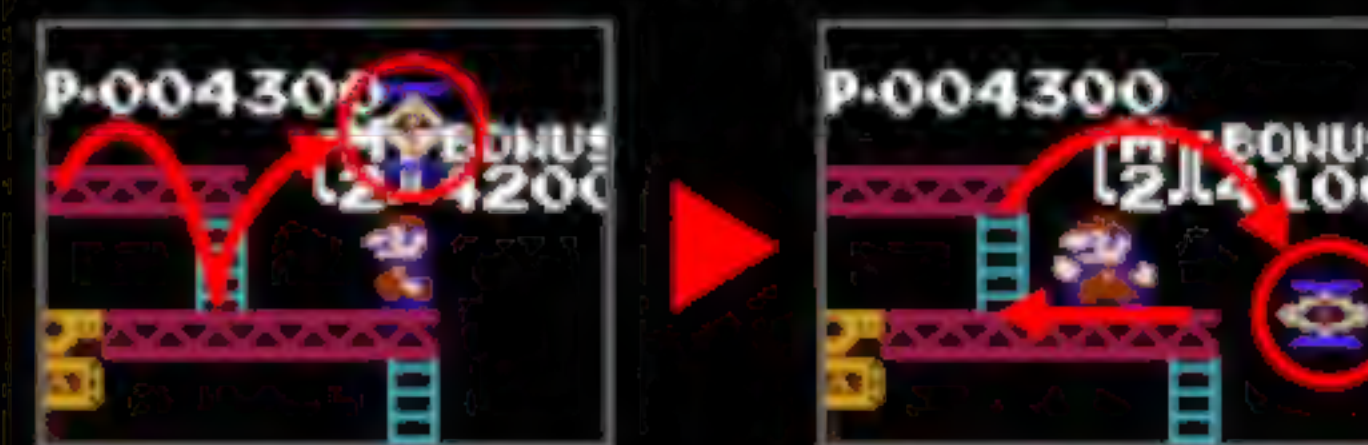


## Niet-gevonden voorwerpen

Je verdient punten voor het oppakken van Paulines spullen, maar daar heb je geen tijd voor. Ren meteen door naar het doel!

## Hier komen de krikken!

Er stuiten met vaste regelmaat krikken voorbij. Sta stil als je bovenaan de ladder staat en wacht met lopen tot er een krik over je heen is gestuiterd.



Maak je geen zorgen!  
Er zal je niks overkomen.



DE  
KUNST

# De ideale route door level 3

Pak zo snel mogelijk  
alle bouten!

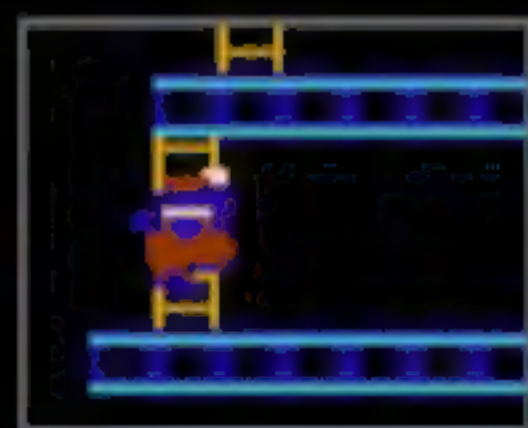
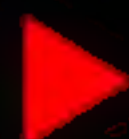
## Bouten pakken en verder!

Als je alle bouten op de 3e etage hebt gepakt, keer je dan om en ga de ladder op voor de laatste. Vergeet niet dat springen tijd kost, dus doe dat zo min mogelijk!



## Begin meteen met klimmen

Denk aan wat je geleerd hebt op pagina 1. Mario kan ladders beklimmen voordat hij er precies voor staat.



Zodra je de laatste bout pakt...



Doel



1-007600

TOP-007600

(M)(BONUS)(L)  
(2)(4900)(1)

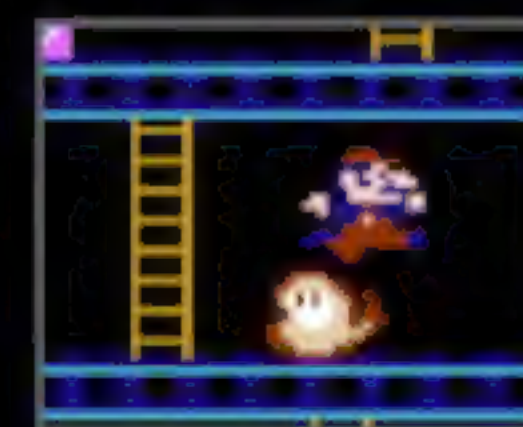
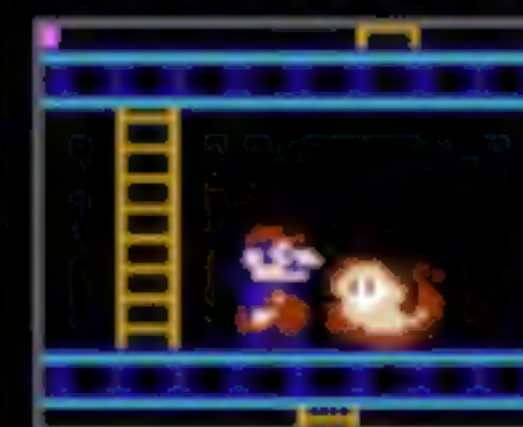


Start



## Springen maakt je sloom, maar vuur is nog slechter.

Spring over vlammen die je in de weg lopen. Druk op en vlak voordat je ze aanraakt.



Let op je timing en afstand. Als je te vroeg springt, zul je op de blaren moeten zitten.

## Looproute op het bouwterrein

Je kunt de bouten in allerlei volgordes pakken, maar elke seconde telt. Met deze route zet je de snelste tijd neer.



# Een gids voor alle pieken en dalen!



## Sneller dan de wind!

Om een snelle tijd neer te zetten moet je weten hoe je je turbo het beste gebruikt, goede sprongen maakt en de ideale racelijn kiest. Let dus goed op of je ergens kunt springen of dat je een obstakel nadert.

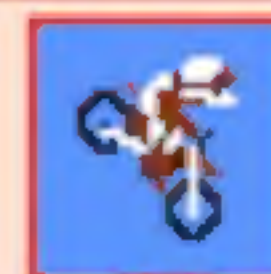
1

## Turbo maakt het verschil



Met je turbo (B) trek je sneller op dan met gewoon gas geven (A). Gebruik je turbo bij de start, voor extra snelheid bij een sprong en na een landing. Kijk wel uit dat je motor niet oververhit raakt!

**Start**



Gebruik je turbo (B) direct bij de start. Zo kom je sneller op gang.

Rijd in de bovenste baan over de afkoelzone. Zo raakt je motor niet oververhit.

Vermijd de modder na de afkoelzone en blijf op die baan voor een sprong.

Land op de neerwaartse helling en bouw snelheid op voor de volgende heuvel.

Met genoeg snelheid kun je in één keer over deze drie heuvels springen.



# Een gids voor alle pieken en dalen!

2

Houd je hoofd koel en lees deze tip.

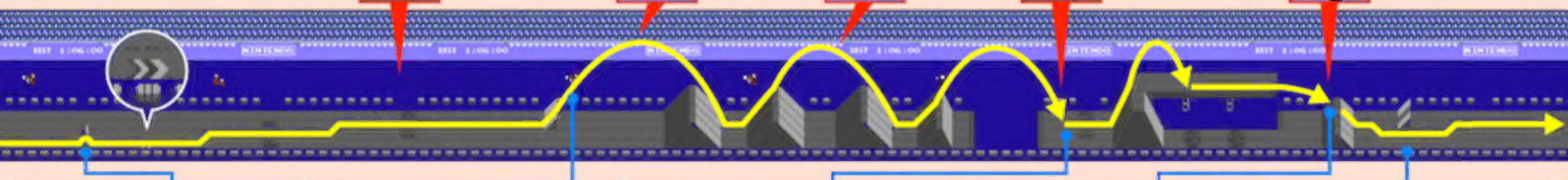
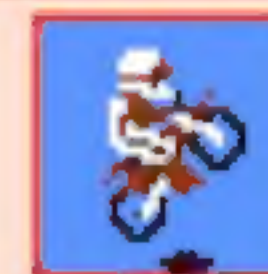
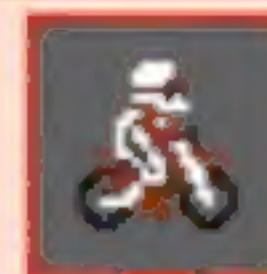


Als je over een afkoelzone rijdt, gaat de TEMP-meter omlaag, wat voorkomt dat je motor oververhit wordt. Hoe vaker je deze raakt, hoe vaker je je turbo kunt gebruiken, dus mis ze niet!

3

Je houding bepaalt of je goed landt.

Als de hoek van je motor niet overeenkomt met de grond waar je op landt, verlies je snelheid of val je zelfs omver. Zorg dat je motor parallel staat met de grond als je landt.



Maak een wheelie over de horde om over de tweede afkoelzone te rijden.

Beweeg je voorwiel omlaag na deze sprong om verder te springen.

Er ligt een modderpoel vlak na deze sprong. Blijf op deze baan om die te vermijden.

Beweeg je voorwiel omhoog om te voorkomen dat je valt na een grote sprong.

Sla deze schans over zodat je de volgende kunt nemen.



# Een gids voor alle pieken en dalen!

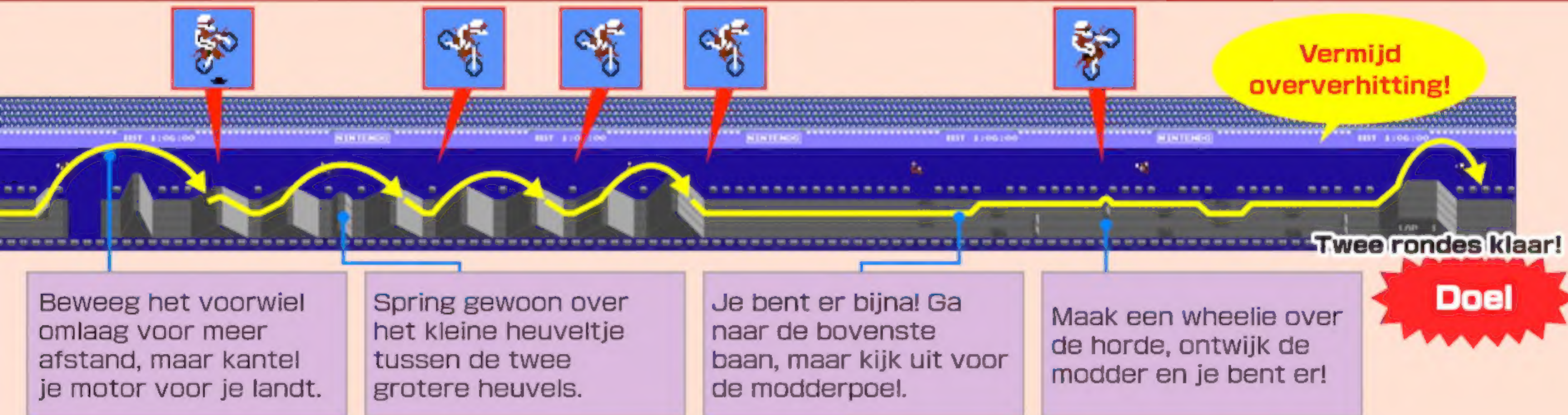
4

Hoger of verder? De keuze is aan jou.

Als je het voorwiel omlaag beweegt tijdens een sprong, ga je iets sneller en spring je verder. Als je het voorwiel omhoog beweegt, verlies je snelheid, maar spring je hoger.



Bepaal hoe ver je wilt komen met een sprong en pas de hoek van je motor aan voor het gewenste resultaat.





# ICE CLIMBER



Spring naar  
de condor!



## Race naar de top!

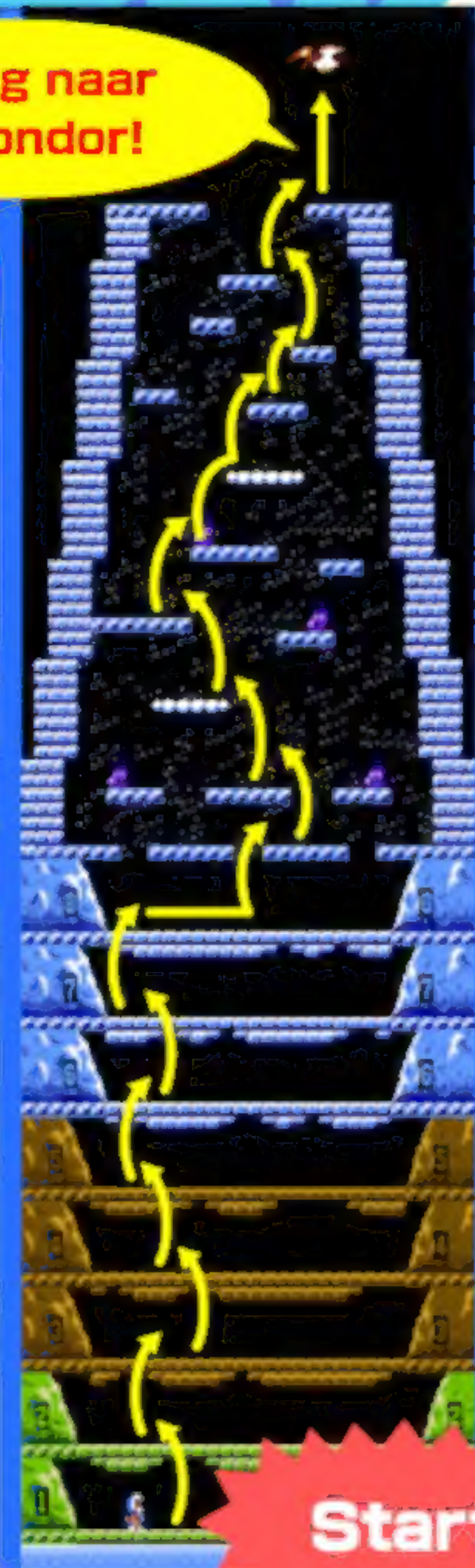


**Spring niet zomaar in het wilde weg. Efficiëntie is van belang!**

Vermijd onnodige sprongen zodat je geen tijd verspilt. Trek nu je wanten aan, grijp je hamer en klauter naar de top!

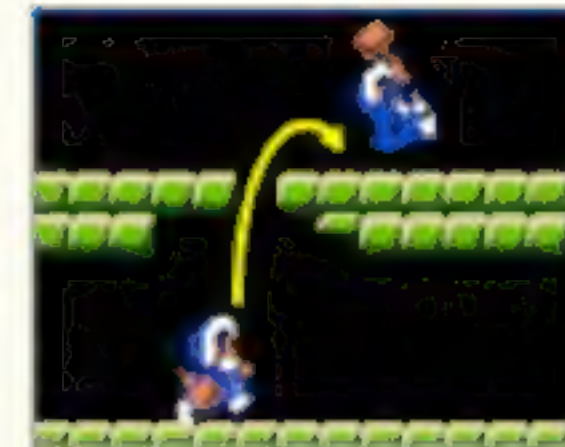
**Iedere berg heeft een zwakke plek**

Iedere verdieping is een of twee blokken dik. Spring om een blok te breken. Ga voor de dunne plekken om sneller door de vloer te breken!



**Houd dit in de gaten!**

Je kunt door gaten springen als ze minstens één blok breed zijn. Als je op de juiste plekken springt, kun je dus in slechts twee sprongen een verdieping hogerop komen!



**Twee soorten sprongen**

Er zijn twee soorten sprongen die allebei anders werken. Zorg dat je de sprong gebruikt die het beste bij de situatie past.

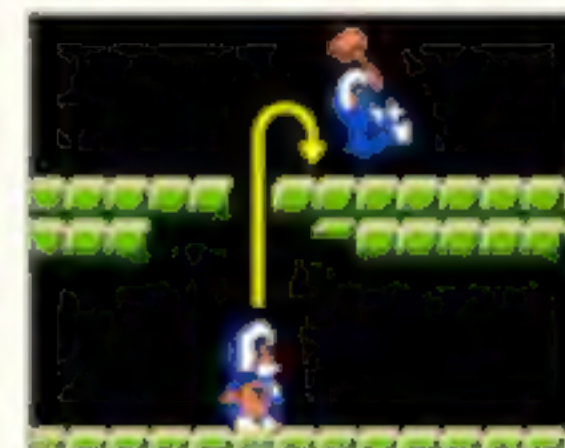
**Zijwaartse sprong**

Houd **+** ingedrukt en druk op **A** om te springen. Je springt verder als je eerst een aanloop neemt.



**Verticale sprong**

Druk alleen op **A** om recht omhoog te springen. Bestuur de sprong met **+** om door gaten te gaan.







**Welkom in de onderwereldvesting!**

Het is hier nogal een doolhof, dus volg de pijlen en vermijd gevechten. Als je een moker hebt, kun je Centurions redden voor wat hulp met de eindbaas!



**Belangrijk!**

**Laat je vleugels wapperen!**

Houd **+** ingedrukt als je de kamer binnenkomt om het platform links te bereiken. Als je het mist, ga je terug naar het begin!



Bezoekers met weinig fut kunnen de warmwaterbron bezoeken.

**Start**

**Twinbellows?**  
**Dubbel oppassen!**

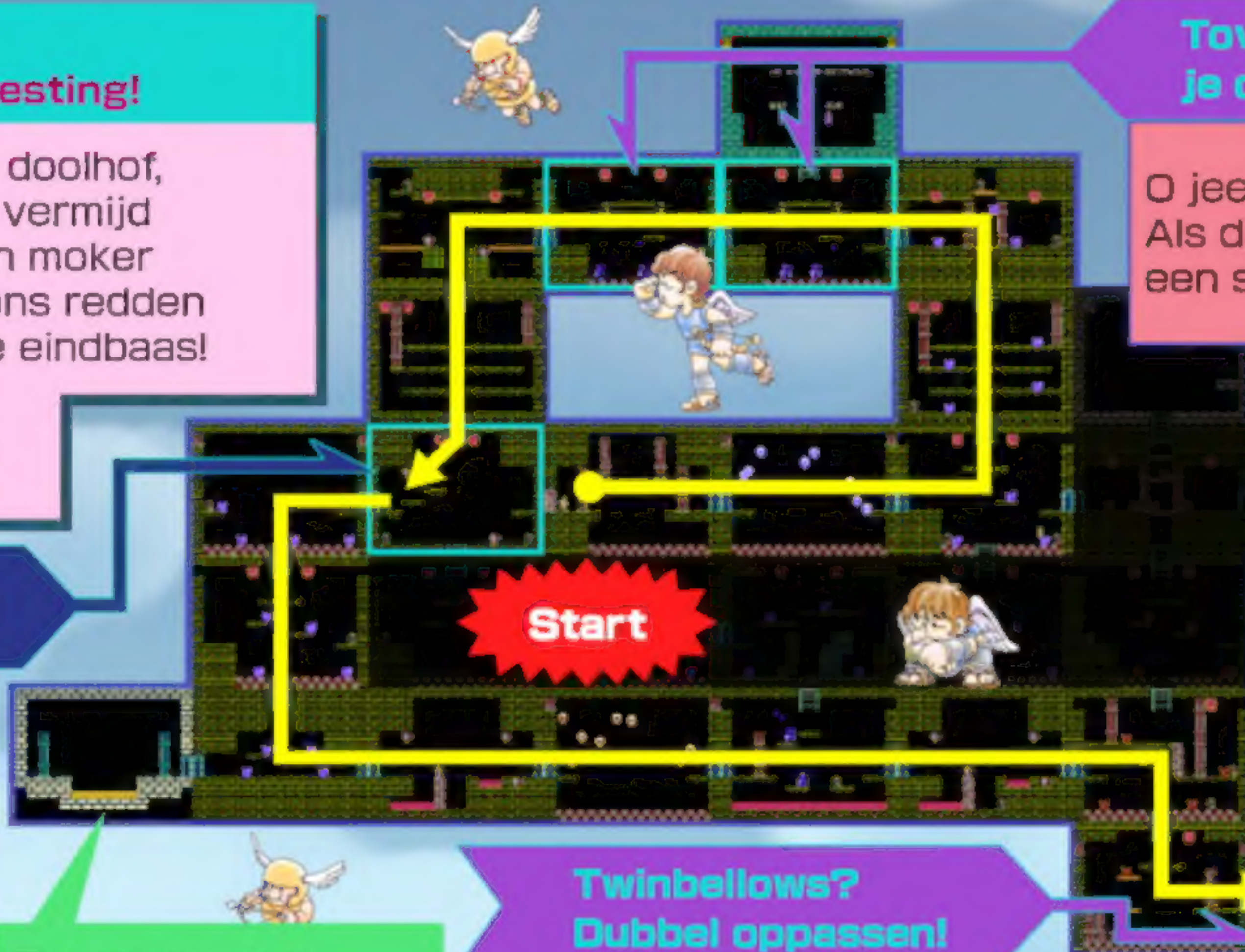
Duik onder Twinbellows als hij springt, en val dan aan. Een mokerslag is sterker dan twee pijlen, dus als je een moker hebt, gebruik hem dan hier!

**Toveren Eggplant Wizards**  
**je om in een aubergine?**

O jee... Dat doen ze wel vaker. Als dat gebeurt, moeten we je een stukje terugspoelen.

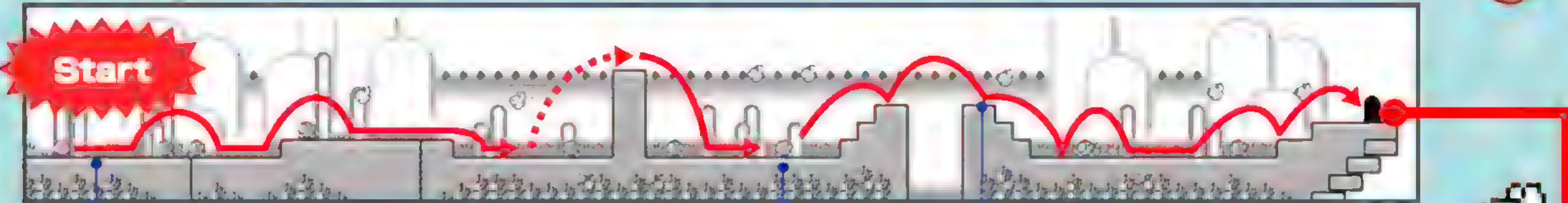


**Doel**





## Kleurrijke tips voor een kleurloos level!



Start

Begin meteen met een sprint en gebruik je vaart om over alle Waddle Dees te springen.



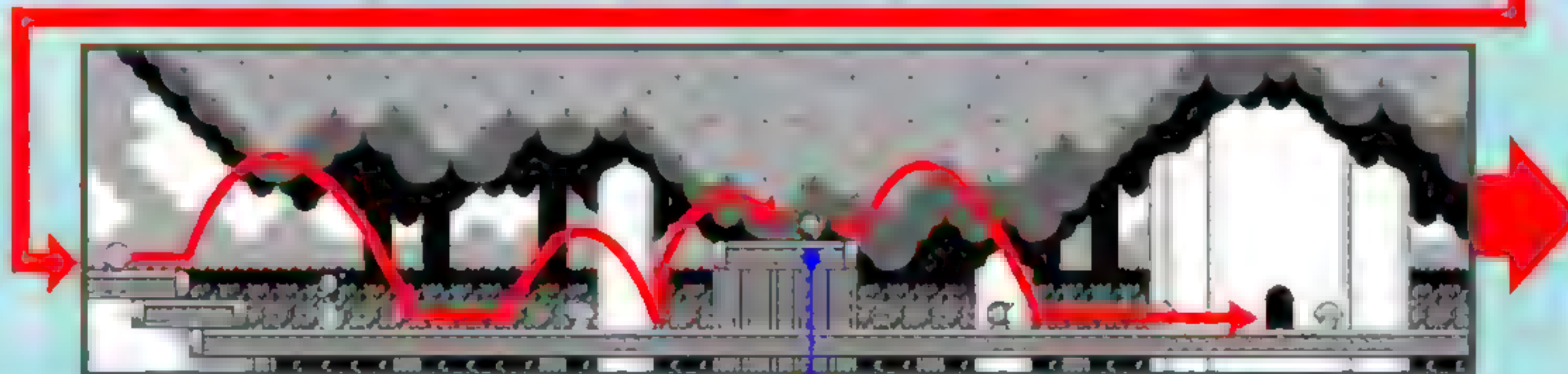
Zuig deze Waddle Dee op (die heb je straks nodig) en sprint verder. Neem een aanloop en spring naar de hoogste tree van de trap.

Spuug de Waddle Dee die je eerder hebt opgezogen, naar de Twizzy en ga door.



### Geen tijd voor een hapje

Als je vijanden opzuigt, houdt Kirby op met lopen. In plaats van ze op te zuigen, kun je beter over ze heen springen. Met de juiste timing kun je zelfs onder ze door glijden!



### Soepele slidings

Druk op  $\oplus + \triangle$  of  $\oplus + \square$  om te glijden. Dit werkt ook als aanval.

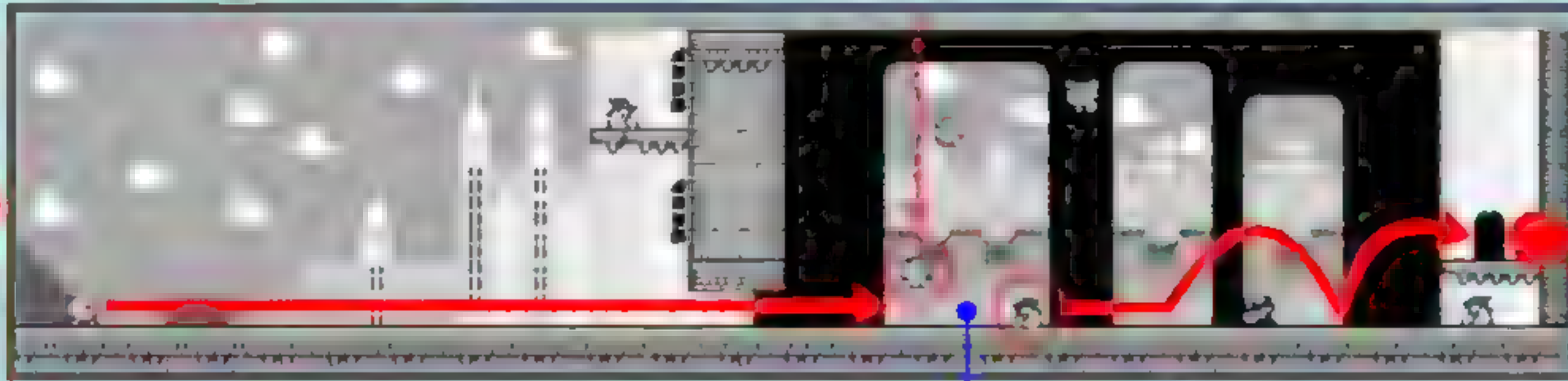


Zuig de tweede Poppy Bros. Jr. op en spring over de volgende. Spuug de vijand naar de Cappy.

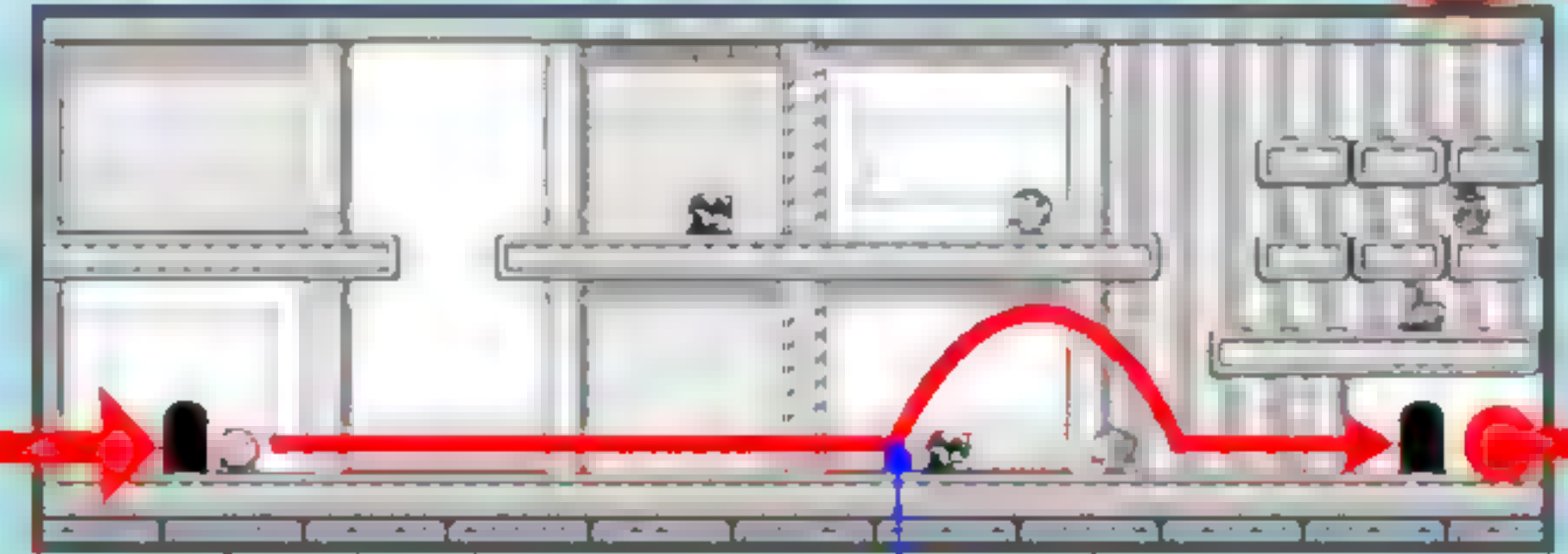




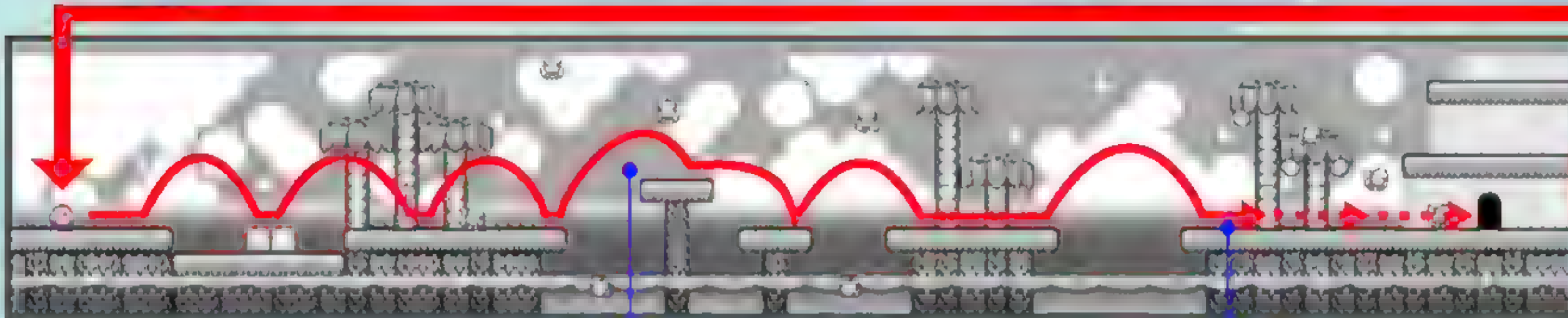
# Kleurrijke tips voor een kleurloos level!



Kijk uit voor de vallende Waddle Dee!  
Zuig hem op en spuug hem naar de  
Broom Hatter.



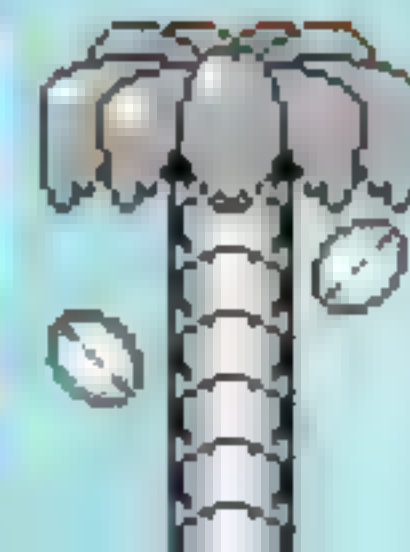
Ren op de Shotzo af en spring  
op het laatste moment. Zo kun  
je in één keer over de Shotzo en  
de Waddle Dee springen.



Hier komen veel Squishy's op  
je af, maar die kun je negeren.  
Als je in beweging blijft, heb je  
niks te vrezen.



Kijk uit voor de vallende  
kokosnoten. Glijd twee keer  
om er veilig voorbij te komen.





# Kleurrijke tips voor een kleurloos level!



Ontwijk de aanvallen van Sir Kibble en vlieg omhoog om het doel te bereiken!

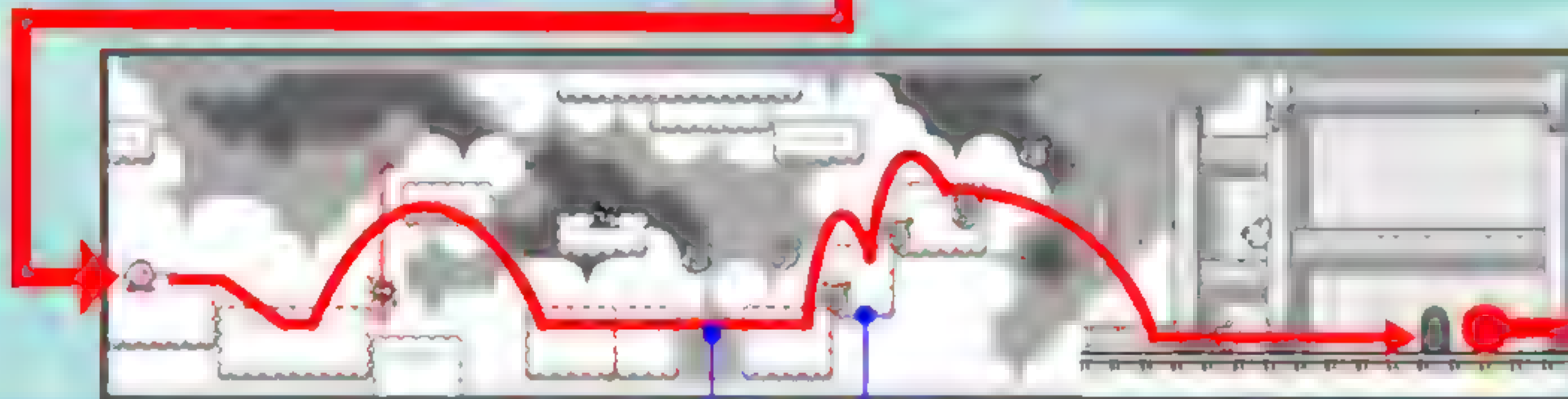


Doel

Verderop zijn nog meer kokosnoten, dus kijk uit. Zuig de Kabu op en spuug hem tegen de kokosnoot om de explosie te vermijden.



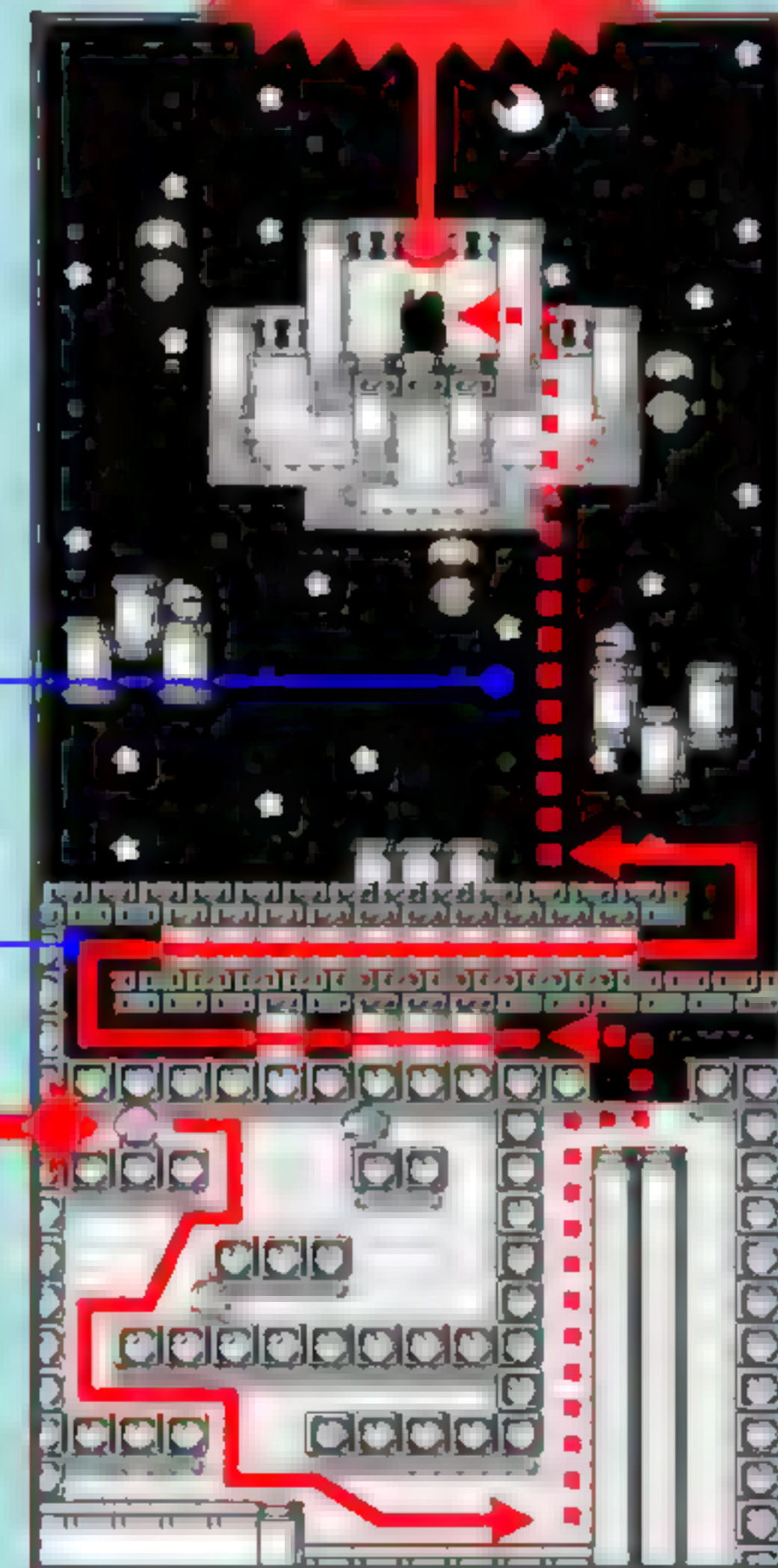
Glijd door de blokken en blijf doorgaan.



Glijd over de opening tussen deze twee wolken om onder de Scarfy door te glippen.



Hier wemelt het van de Scarfy's, maar maak je geen zorgen. Je kunt erlangs zonder geraakt te worden.





# METROID

## Ontsnap van de planeet Zebes!

**Doel**

### Afstand of controle?

Er zijn twee soorten sprongen. De ene biedt meer afstand, de andere meer controle. Gebruik ze allebei!

#### Normale sprong (A)

Tijdens deze sprong kun je  $\oplus$  gebruiken om makkelijk op kleine platformen te landen. Hoe langer je A indrukt, hoe hoger je springt.



#### Draaisprong ( $\oplus$ + A)

Als je eerst vaart maakt, kun je verder springen, maar je hebt dan minder controle met  $\oplus$ . Handig voor lange afstanden!



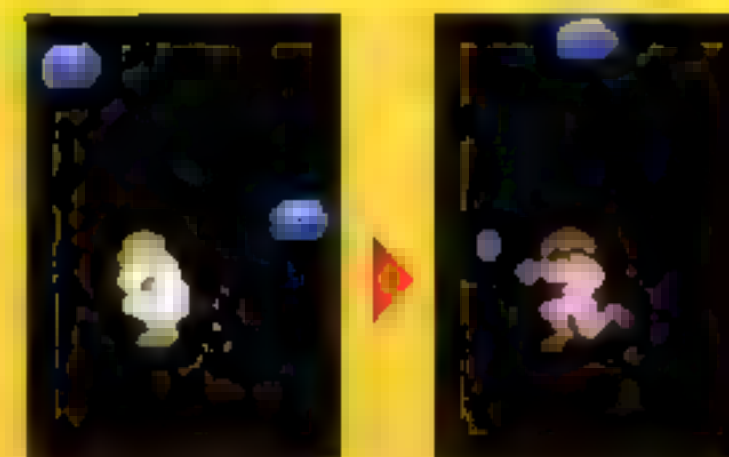
### Kalme klimtocht

Haastige speed is zelden goed. Laat je niet van de wijs brengen als het doel in zicht is. De hoogste platformen zijn iets anders ingedeeld, dus let op. Stap op de lift en druk op  $\oplus$  om te ontsnappen!



### Alles onder controle

Als je tijdens een draaisprong op B drukt om te schieten, ga je over naar een normale sprong, die makkelijker te besturen is.



### Herken het patroon

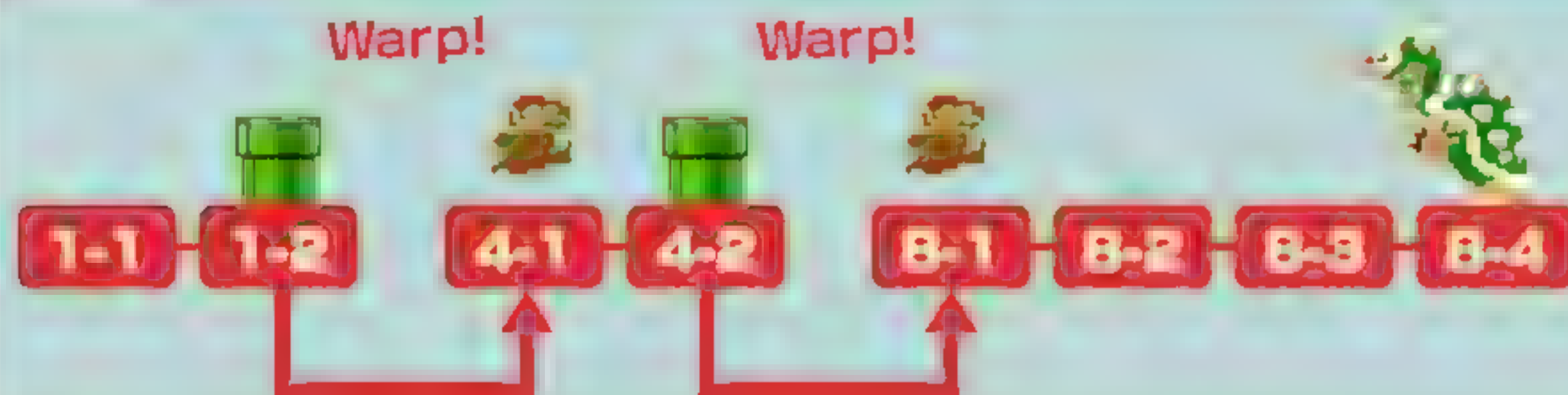
De platformen bevinden zich in een patroon dat zich steeds herhaalt, dus je weet waar ze verschijnen. Met normale sprongen is het makkelijker om te landen dan met draaisprongen.



**Start**



## Drie tips om de prinses snel te vinden



Neem elke sluiproute die er is!

Als je level 1-1 t/m 8-4 normaal zou spelen, zou je 32 levels moeten voltooien. Met deze tips hoef je er maar 8 te doen. Lees verder om een hoop tijd te winnen!

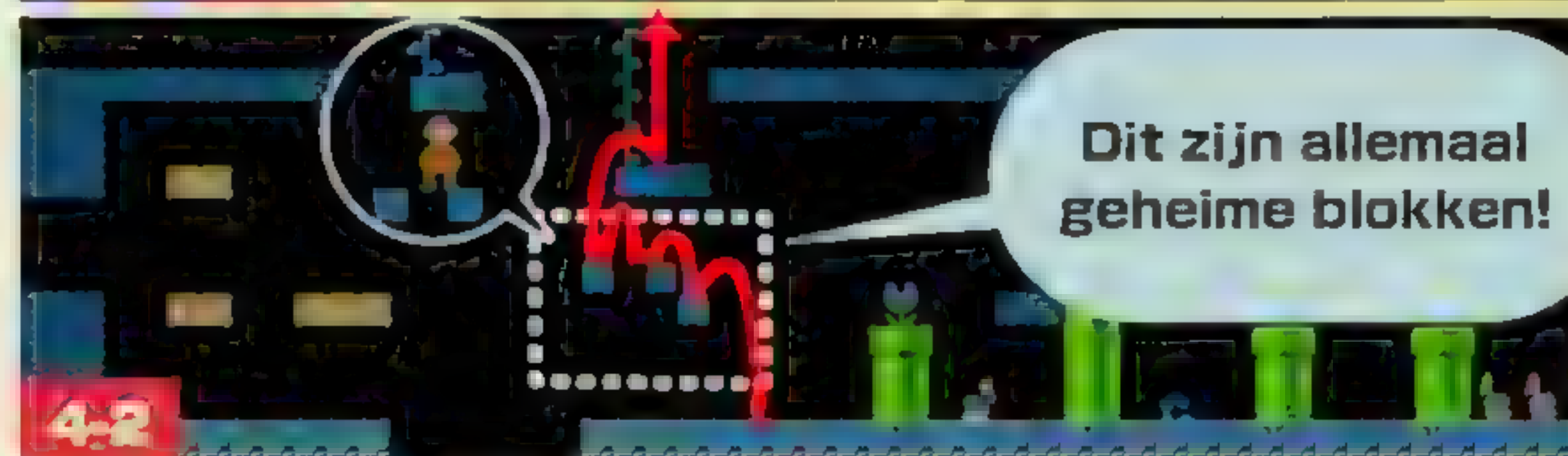
### Warp van level 1-2 naar 4-1



Gebruik de lift vlak voor het doel om boven op de blokken te komen en ren door naar rechts. Als je de warpzone hebt bereikt, moet je buis 4 ingaan.



### Warp van level 4-2 naar 8-1



Er zijn geheime blokken net na de eerste lift. Gebruik die om het blok met de slingerplant te raken. Beklim de plant om de warpzone te bereiken en ga buis 8 in.





# Drie tips om de prinses snel te vinden

**Volg deze route om  
level 8-4 te voltooien.**

Ga de eerste buis  
na de lava in.

**Plan vooruit!**

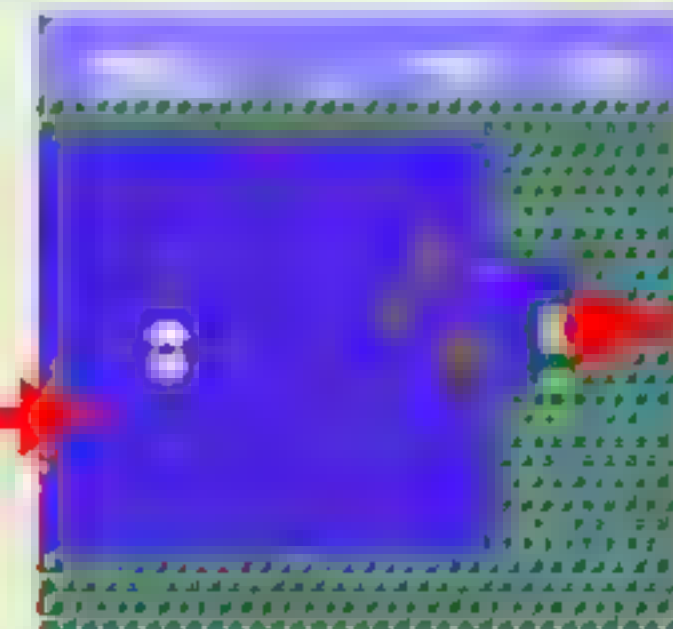
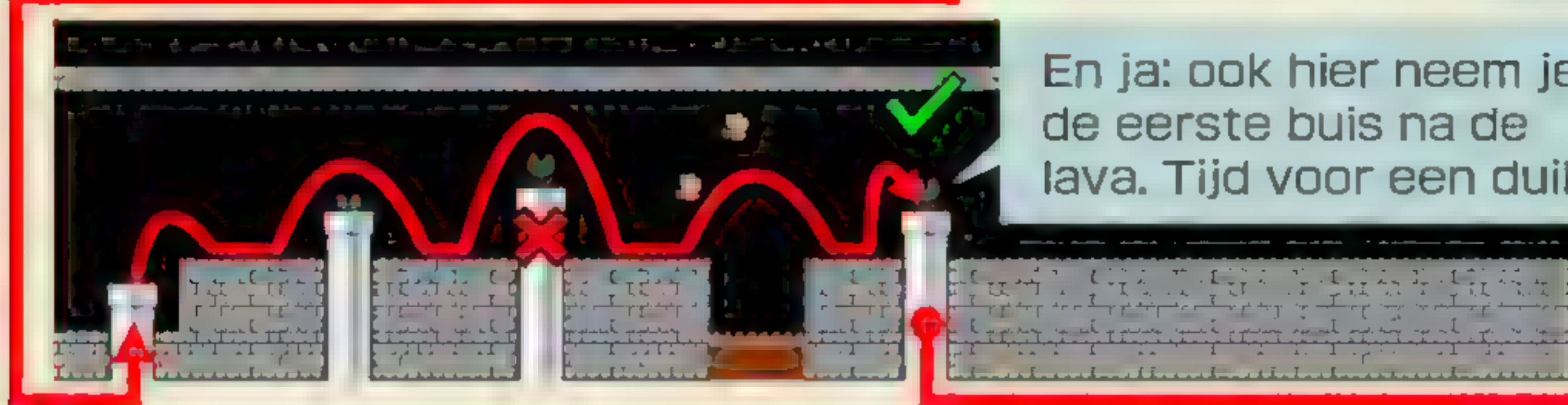
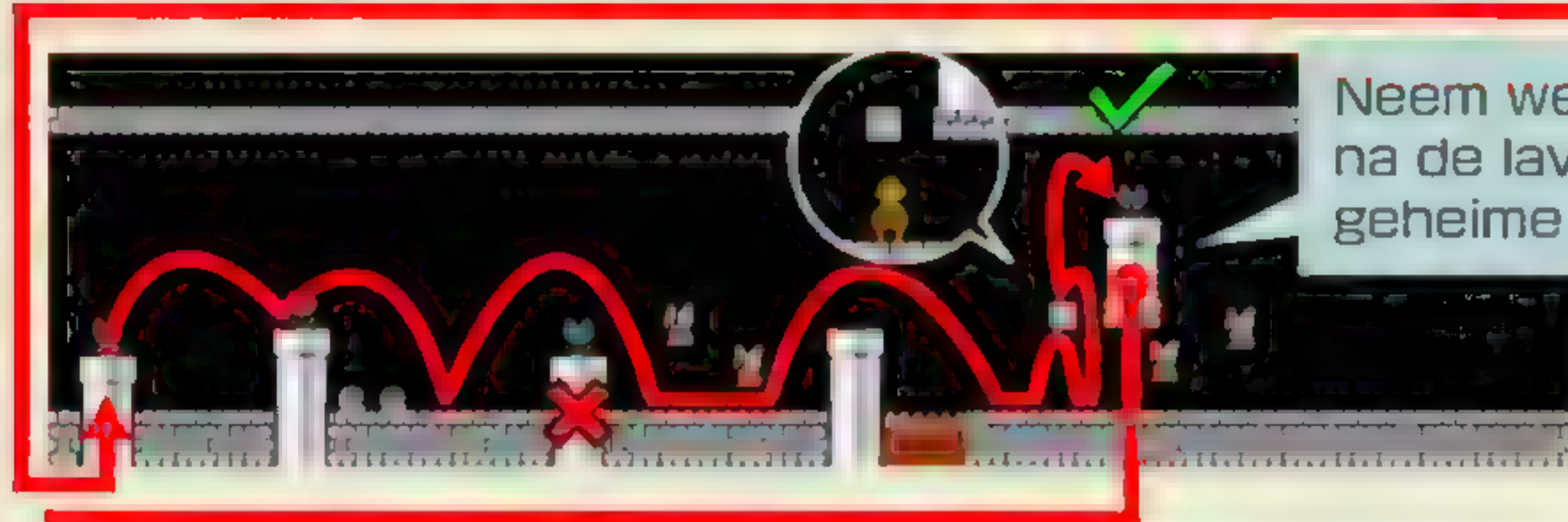
Als je de buizen negeert en doorrent, loop je een rondje. Maar als je de verkeerde buis neemt, kom je weer bij het begin van 8-4. Kijk van tevoren dus goed welke buizen je moet nemen. Daarna is het niet ver meer tot je bij de prinses bent!

Neem weer de eerste buis  
na de lava. Gebruik het  
geheime blok als opstapje.

Als je het watergedeelte  
hebt gehad, blijf je  
gewoon doorgaan.

**Grijp de bijl  
om te winnen!**

En ja: ook hier neem je  
de eerste buis na de  
lava. Tijd voor een duik!





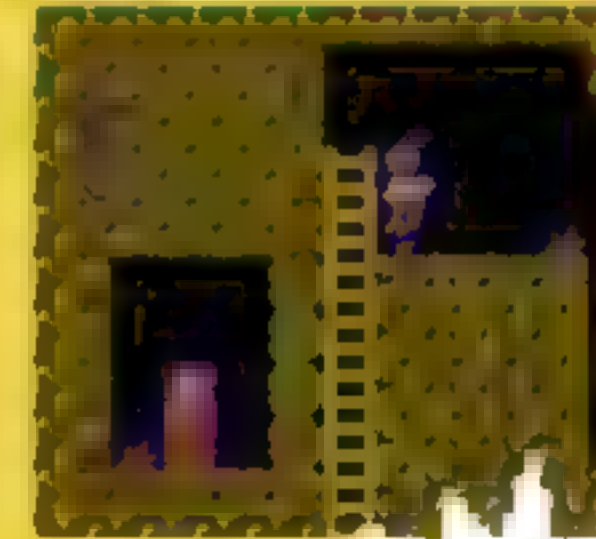
# Lekker makkelijk door level 1-1!

Start

Doel

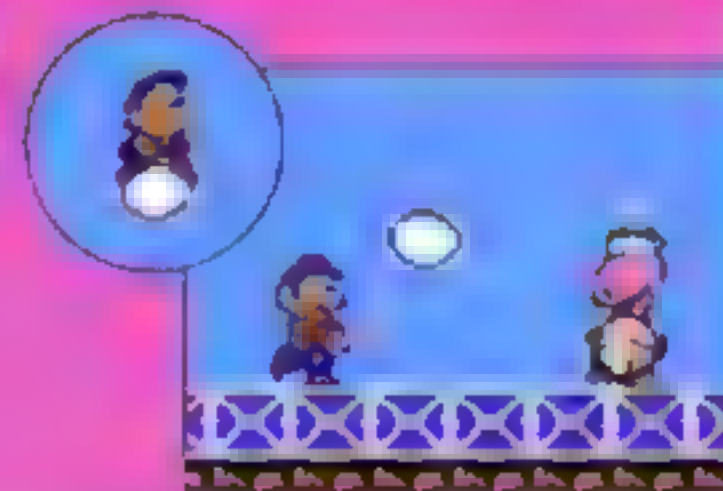
Bommen los!

Een knipperende bom moet je een seconde vasthouden en dan gooien om de muur te breken.



BOM!

Birdo spuugt ongeveer om de vier seconden een ei uit. Spring erop, pak het op en gooi het terug!



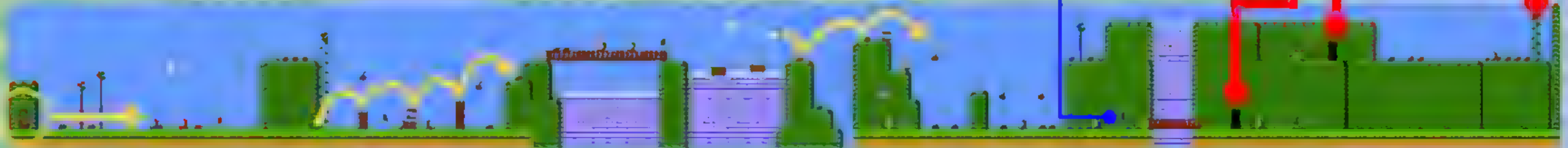
Hurk en omhoog!

Hurk op deze vijand en doe een supersprong om hoger te komen.



Houd **+** ingedrukt tot je knippert en druk dan op **A** om te springen.

Deze route duurt langer!



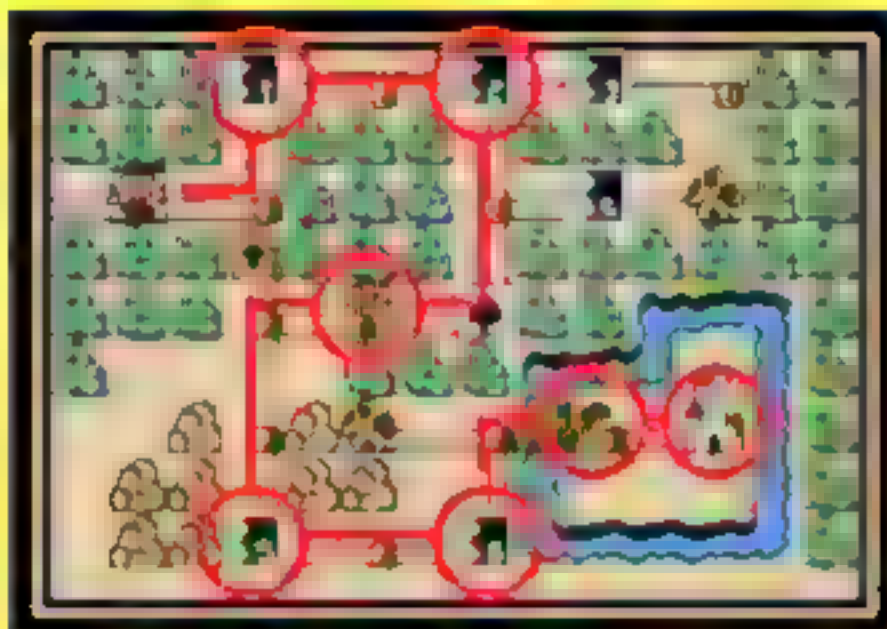


# Zes snelle tips voor het grasland!



## Speel zo min mogelijk levels

Op deze kaart zie je de kortste route door wereld 1. Sla levels 1-3 en 1-4 over en ren zo snel mogelijk door de rest.



## Snel de lucht in

Sprint met **++B** om de P-meter te vullen. Als deze knippert, kun je hoger springen.

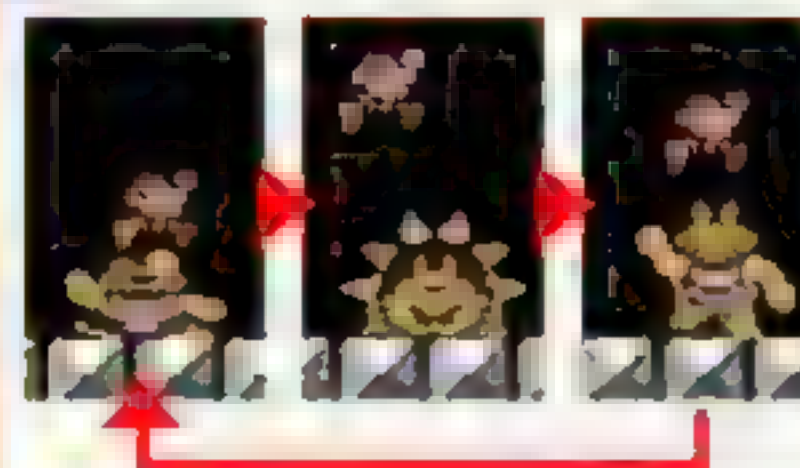


## 1 Sprint door 1-1 en 1-2

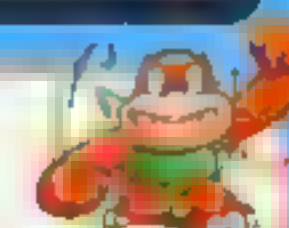
In deze twee levels kun je de P-meter vullen en naar hartenlust springen. Als je deze afbeeldingen volgt, kun je op de vijanden stuiten.



## 2 Geen genade voor Boom Boom



Spring op Boom Boom voordat hij de kans krijgt om zich te bewegen. Spring opnieuw op hem zodra hij overeind komt.



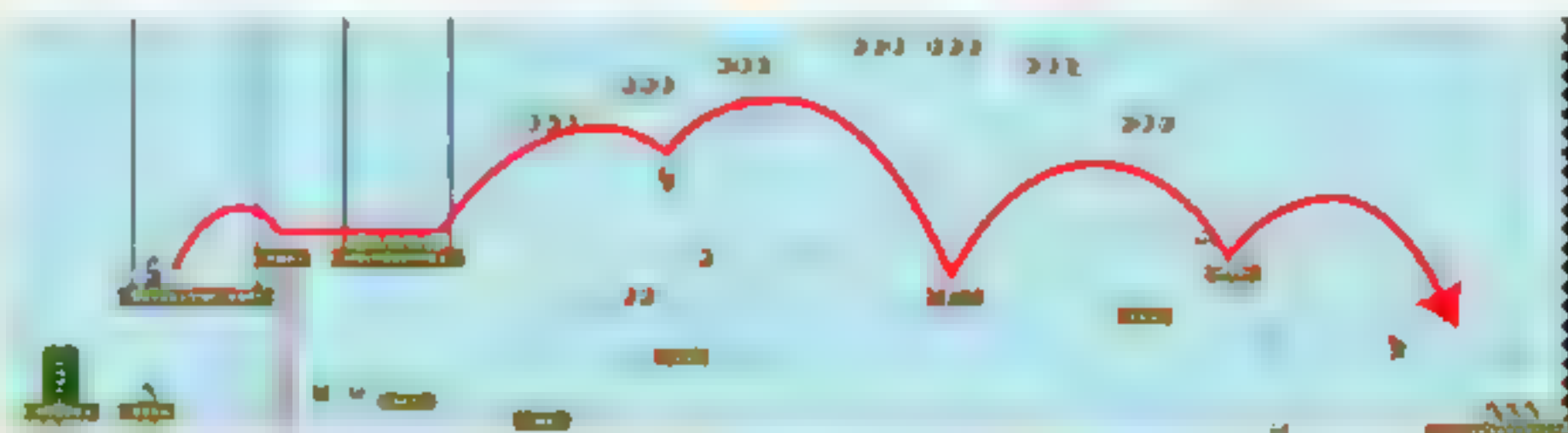
## 3 Sprinten en glijden door 1-5

Glijden is sneller dan rennen en je schakelt onderweg alle vijanden uit die je raakt. Druk op **+** op een helling om te glijden. Wahoeeee!



## 4 Zonder stress door level 1-6

Durf jij deze snelle, riskante route te volgen?

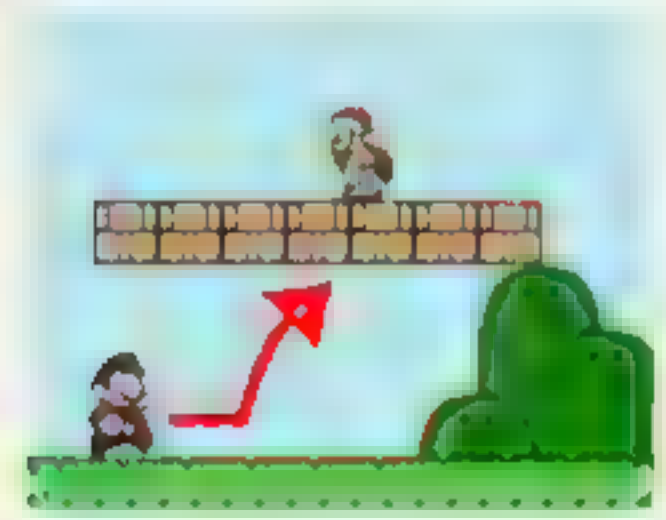




# Zes snelle tips voor het grasland!



## 5 Versla de Hammer Bro van de onderkant



De snelste manier om de Hammer Bro uit te schakelen is door het blok te raken waar hij op staat. Wacht vervolgens tot de schatkist aan de andere kant van het scherm verschijnt en pak 'm snel.



## Maak het verschil!

Aan het eind van sommige levels krijg je een kaart. Als je drie dezelfde hebt, wordt er vuurwerk getoond. Heel mooi, maar ook tijdrovend. Probeer dit dus te vermijden.

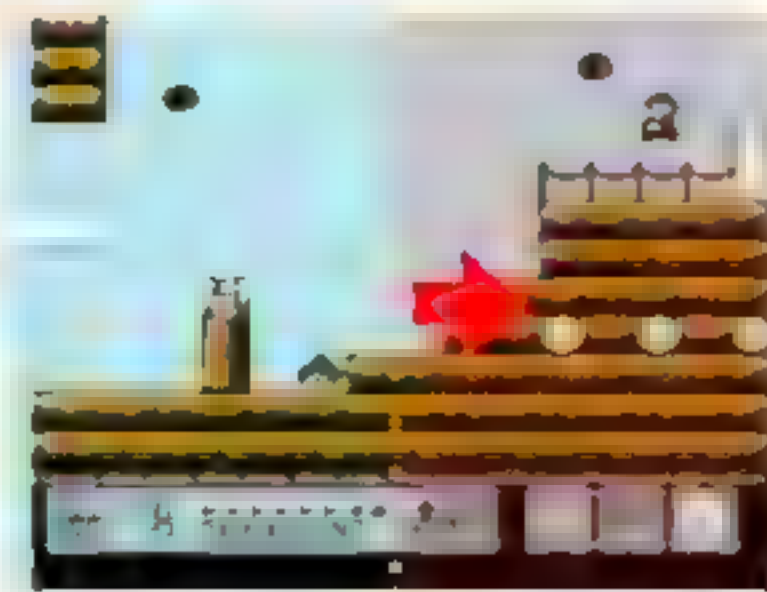


## 6 Wie is de kapitein van dit schip?



Larry wacht aan de andere kant van de buis. Als je op hem springt, komt hij op je af, dus kijk uit. Pak snel de staf als je hem hebt verslagen en kijk hoe dankbaar de koning is!

Het luchtschiplevel scrolt automatisch. Kijk uit voor de kanonnen en Bullet Bills. Blijf zoveel mogelijk rechts op het scherm en ga de buis in zodra je die ziet.





# Oplossing van de Lost Levels

**Negeer de vijanden en paddenstoelen. Gewoon rennen!**

Vind het ritme om regelrecht het einde te bereiken!



Hoor je de wind?  
Hij fluistert:  
"Ga naar pagina 2..."

Negeer de paddenstoel en spring over de lift. Die heb je allebei niet nodig.



Hierna kom je een viertal Buzzy Beetles tegen. Spring er in één keer overheen.



**Start**

Houd **B** ingedrukt tijdens het aftellen voor een snellere start.

Spring over deze Koopa Troopa's. Je zult er op een landen, maar blijf rennen.



Spring voordat je bij de pijp bent, om over de Piranha Plant heen te komen.

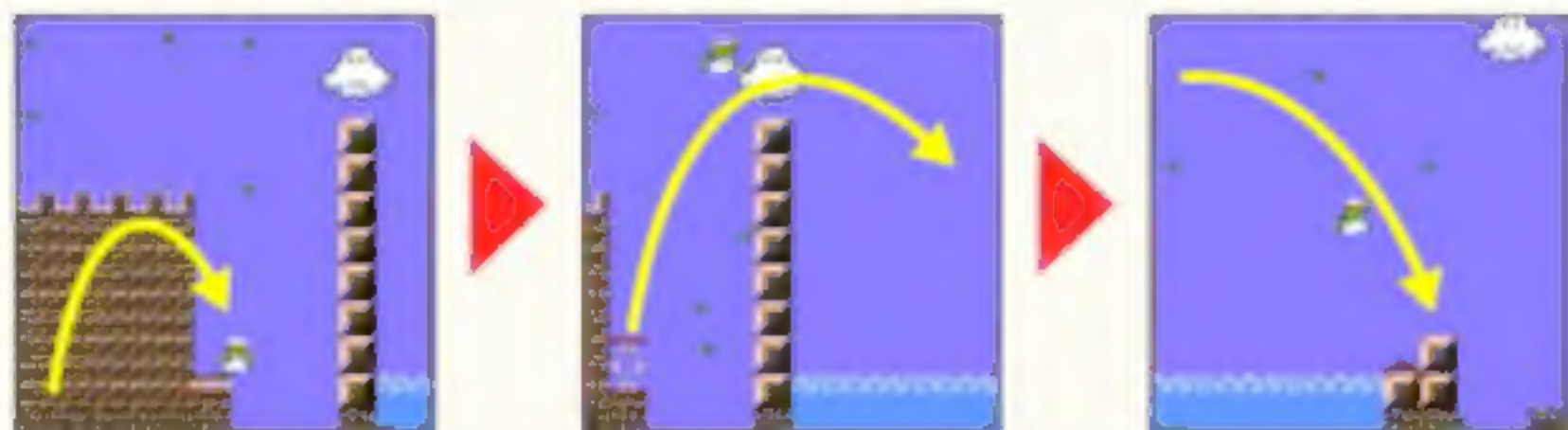




# Oplossing van de Lost Levels

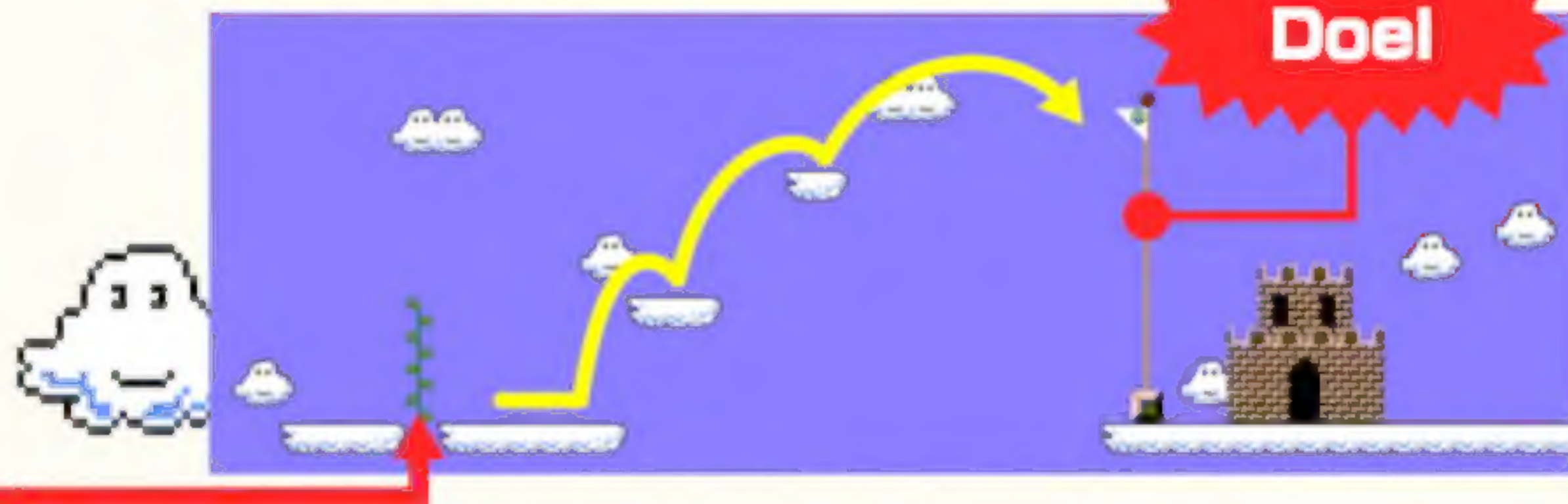
## Laat je niet blokkeren door deze blokken

Maak gebruik van de wind en de trampoline om extra hoog te springen. Je kunt in één keer over de muur springen en aan de andere kant landen!



Hierna zijn alleen buizen en muren.  
Als je een buis ingaat, ga je terug  
naar het midden van het level.

Als je dit kunt lezen,  
ben je er bijna!



## Deze sprong is belangrijk!

Het laatste stuk! Spring op de Koopa Paratroopa om  
het blok erboven te raken en klim op de slingerplant  
die eruit komt. Dit is de enige route naar het doel!







# Haast je naar de Triforce!



## Zoek de vier sleutels.

Volg de rode pijlen en deze speedruntips:

1. Zoek niet in elke kamer.
2. Negeer vijanden die geen sleutel hebben.
3. Ga na de eindbaas snel door naar de Triforce!

Ga voor de vijand met de sleutel!

## Versla Aquamentus!

Richt op de kop en geef alles wat je hebt. Ga gewoon door, zelfs als je geraakt wordt!



**Doel**

**De Triforce is van jou!**



## Wacht even... Waar is de sleutel?



De sleutel verschijnt pas als je alle Stalfossen in deze kamer hebt verslagen.

## Afblijven, Wallmaster!



Als je langs de muren loopt, komt deze griezel je pakken en terugbrengen naar het begin.

## Welk skelet heeft de sleutel?



Een van deze Stalfossen heeft de sleutel. Hij ziet er anders uit dan de rest, dus kijk goed!



Hier hoeft je niet te zijn. Je kunt beter naar de rechterkamer gaan!



**Start**





# Reisgids voor Paleis Parapa

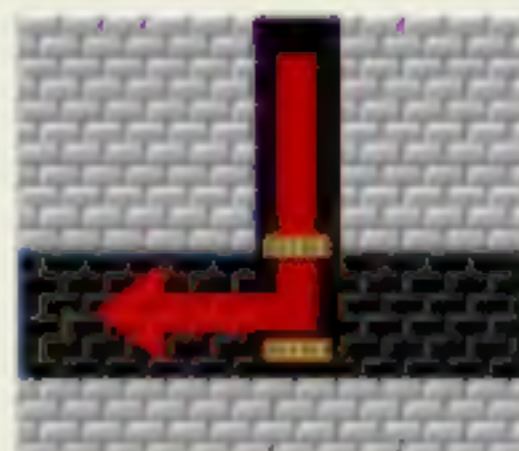
## Twee sleutels is genoeg

Je hebt maar twee sleutels nodig voor de kortste route. Spring over vijanden om gevechten te vermijden, versla de eindbaas en plaats het kristal in het standbeeld.

**Start**



**Link moet naar links**



Ga naar links zodra je het labyrinth binnenkomt en haast je naar de eerste sleutel!



## De sleutel tot succes



Raak de sleutel met je zwaard om hem op te pakken en verlaat de ruimte weer.

**Open deur**



Als je de sleutel hebt, kun je door de deur. Maar je bent er nog niet, dus blijf nog even doorzetten!

**Negeer deze lift!  
Ga gewoon rechtdoor.**





# Reisgids voor Paleis Parapa

Neem dan de lift omhoog naar de sleutel.

Genezen kost tijd, dus let op!

## Sleutel pakken en teruggaan



Zodra je de sleutel hebt opgepakt, moet je je omkeren en de lift helemaal naar beneden nemen.

## Bereid Je voor op sterke vijanden!

Als je tegen Iron Knuckle vecht, spring dan en druk op **B** voor een zwaardaanval. Je kunt ook schildmagie gebruiken.



## Richt op Mazura's hoofd!

Tijd voor de eindbaas. Spring om Mazura's hoofd te raken. Pak de sleutel als je hem hebt verslagen en ga snel verder!



**Doel**

